3
D&T
Rival
Schools

Rival Schools

Unidos pelo Destino

Adaptação escrita por **João Paulo "Lorde Noga" Nogueira**

Ei, vamos iniciar a batalha!

Este é um adaptação para 3D&T baseada no jogo Rival Schools, da Capcom, onde um mistério ronda os alunos de escolas japonesas. Para jogar é necessário ter um dos 3D&T já lançados oficialmente (Street Fighet, Mortal Kombat, Darkstalkers, Megaman), ou o Manual 3D&T, todos editados pela Editora Trama.

Capítulo 1- As Escolas Rivais

(narração feita por um aluno anônimo)

"Err.. então é você que está querendo saber sobre essa bagunça toda que está acontecendo entre as escolas, né? Tudo bem, presta atenção então que vou falar rápido. Antes da Justice aparecer, existiam apenas quatro grandes escolas de segundo grau: a Taiyou, Pacific, Gorin e Gedou. A Taiyou mantém aquele estilozinho "normal", com alunos bem variados e animados com estudos e notas. A Pacific é onde aqueles americanos engomadinhos ficam escondidos depois que vêem dos Estados Unidos. A Gorin é a escola dos esportes, com alunos tão viciados nas atividades físicas que é difícil vê-los sem o uniforme de jogo. Bando de otários! De todas estas escolas! A melhor é a minha Gedou ... hehe... pelo menos para os que estudam lá! Tá.. tá... os outros dizem que é uma escola dominada por uma gangue, que os alunos não querem nada com estudos...mas isso tudo é coisa inventada pelo pessoal da Gorin, ok? Aqueles babacas anabolizados ... hahahaha!!!

"Beleza então! As diferenças entre estas escolas é claro que existiam, cada uma tentando ser a melhor escola do Japão. Foi aí que a Justice foi construída... em pouquíssimo tempo ela conseguiu o título que as outras buscavam a anos! Mas os alunos de lá não são normais... ninguém sabe o que tá acontecendo, mas o que todos dizem é que há alguma coisa de esquisita lá dentro, tanto com os professores como com os alunos. A rivalidade entre as escolas acabou estourando quando ataques começaram a acontecer anonimamente... aí já viu né... acusação para cá, pancadaria para lá, Gedou

sendo acusada por todas! Blergh! Você quer saber realmente o que eu acho disso tudo? Uma boa oportunidade para nós da Gedou lavarmos nossa honra que a Gorin está destruindo! Além do mais, como nós poderíamos estar por trás disto tudo se o nosso querido e amado chefinho está desaparecido? Falando nisso, eu acho que está na hora de alguém ir lá na Justice saber o que eles acham disso tudo... nem que seja na força! Hehe! Ei, agora é a hora do pagamento! Cadê a grana que você disse que ia me dar se eu abrisse o bico?"

Capítulo 2- A Capacidade

Neste capítulo serão descritas as vantagens e desvantagens utilizadas em Rival Schools 3D&T. Os personagens praticamente vivem no mesmo cenário de Street Fighter, pois os poderes são bem semelhantes, e até a Sakura faz uma pontinha no jogo.

Novas Vantagens

● **Lavagem Cerebral (2 pontos):** O personagem pode através de uma técnica secreta (desenvolvida pelo clã Imawano) tentar induzir uma lavagem cerebral em uma pessoa. Todas as informações existentes ainda permaneceram na mente do afetado, entretanto após a lavagem cerebral ele agirá conforme a vontade do personagem, seguindo todas suas ordens.

Para utilizar esta vantagem, a vítima deve estar inconsciente ou dormindo e então ela deve fazer um teste de Resistência. Se ela falhar, ela sofre a lavagem cerebral. A vítima voltará ao normal se for desacordada (isto é, dormir ou ficar inconsciente).

NOTA: A única pessoa conhecida que possui esta vantagem é Hyo Imawano. Fica a cargo do mestre permitir que os jogadores a utilizem, e também uma boa explicação de como os personagens aprenderam a técnica.

● **Mente Forte (1 ponto):** A mente do personagem é muito forte, o que o torna mais resistente contra qualquer efeito que tente afetar ou invadir a sua mente (telepatia, ilusões, lavagem cerebral, etc). Toda vez que algum destes efeitos for ocorrer, o personagem recebe +1 em testes para resistir.

Vantagens utilizadas de outras ambientações

- Aliado

- Aparência Inofensiva

- Ataque Especial

- Boa Fama

- Energia Extra

- Riqueza

- Parceiro

Novas Desvantagens

● **Amnésia (-1 ponto):** O personagem passou por uma experiência em sua vida (acidente, doença, etc) que acabou lhe fazendo esquecer alguns, ou todos os momentos já acontecidos em sua vida. Tudo que ele sabe sobre seu passado perdido é o que lhe é dito sobre pessoas próximas ou documentos velhos.

● **Mente Fraca (-1 ponto):** A mente do personagem é mais fraca do que o normal, o que o torna mais suscetível à qualquer efeito que tente afetar ou invadir a sua mente (telepatia, ilusões, lavagem cerebral, etc.). Toda vez que algum destes efeitos for ocorrer, o personagem recebe -1 em testes para resistir.

● **Membro (-1 ponto):** O personagem faz parte de um grupo restrito, como gangues, tribos ou sociedades secretas, e que não é bem visto pela sociedade em geral. Isso faz com que ele ou ela seja vigiado ou até perseguido pelas autoridades em algumas situações. Além disso, o personagem pode ser convocados em momentos importunos ou então ter que realizar ações que deixariam o seu grupo bastante vulnerável, tendo que arcar pelas conseqüências ser algo der errado.

● **Segredo (-1 ponto):** Um segredo faz parte da vida do personagem. Pode ser algo que aconteceu no seu passado, algo que faz parte da vida dele ou então as duas situações juntas. Esse segredo pode ser a respeito da própria vida do personagem ou então algo que uma pessoa lhe confiou em silêncio.

Desvantagens utilizadas de outras ambientações

- Inculto

- Inimigo

- Má Fama

- Monstruoso

- Protegido Indefeso

- Insano

Capítulo 3- As Escolas

As escolas mais importantes da cidade são a Taiyou, a Pacific, a Gorin, a Gedou e a Justice e, com exceção da última, os personagens poderão pertencer a qualquer uma das escolas. Mas por que então diferenciá-las se os alunos serão bem parecidas entre elas? E aqui que entra um detalhe...

Cada uma das escolas têm características que acabam por definir seus alunos. Em termos de jogo isso se resume em uma vantagem que tem o nome da escola em questão. Não possuir tal vantagem e pertencer a uma das escolas indica que o personagem não é bem visto por aqueles que lá estudam (o personagem seria um rejeitado em outras palavras).

Como existem quatro escolas, existem também 4 versões da vantagem Escola disponíveis para os personagens, e todas custam 1 ponto de personagem. Elas são na verdade kits de vantagens e desvantagens que definem as características daqueles que estudam na escola em questão.

Dentro deste kit, a vantagem Mestre permite ao personagem procurar um dos professores ou orientadores da escola e perguntar-lhe algo ou esclarecer algum assunto; Arena é proporcionada pelo próprio espaço físico da escola; Boa Fama se refere ao renome que a escola tem e passa para os alunos; Torcida é a união que os alunos têm entre si quando o nome da escola é colocado em jogo, sendo assim, um aluno vai torcer por um colega de escola mesmo sem conhecê-lo;

A desvantagem Inimigo aplicada às escolas funciona de maneira diferente da maneira tradicional. Isso significa que um aluno nunca terá amizades, nem colegas e nem qualquer outra relação com os alunos da escola inimiga. Além disso, sempre que uma situação envolver alunos de escolas inimigas, cada um deles tentará ser melhor que o outro, nem que isso exija uma luta. Agressões verbais são bem comuns, e o aluno também deverá sempre honrar o nome de sua escola perante uma injúria dessas. Os Códigos de Honra do Combate e da Honestidade não ditam um comportamento rígido dos alunos, mas funciona como uma conduta daqueles que lá estudam. Infringir essa conduta pode resultar desde ser evitado pelos outros alunos até advertências e expulsão pela diretoria da escola.

As quatro categorias desta vantagem são:

-= Taiyou "Escola dos que Buscam a Liberdade"=-

- Taiyou: Vantagens: Mestre, Arena

Desvantagem: Código de Honra (Combate)

Ultrapassando tudo com muito entusiasmo, Tayou é uma escola normal com um forte espírito estudantil. Entretanto, com essa onda de rivalidade, todos na escola têm passado por um clima de medo e desconfiança para com as outras escolas. Alguns alunos vêm tentando solucionar o mistério dos seqüestros e ataques, mas até agora parece que todas as pistas levam ao imensos portões de ferro da Justice.

-=Pacific "Escola da Alta Classe Americana"=-

● Pacific: Vantagens: Mestre, Boa Fama

Desvantagem: Código de Honra (Honestidade)

Escola de renome no Ocidente, a Pacific é o local onde os filhos de importantes figuras americanas vêm estudar pelo sistema de intercâmbio no Japão. Os alunos daqui nunca se preocuparam muito com o que acontece fora da sua escola e da sua vida que remonta a vida que tinham na América, mas de uns tempos para cá os incidentes despertaram a curiosidade e a revolta até mesmo dentro desta "Torre de Marfim". Alguns alunos estão aproveitando este momento para investigar o que está acontecendo, e também para conhecer um pouco mais sobre as ruas e pessoas do Japão.

-=Gorin "Escola dos Esportes Avançados"=-

● Gorin: Vantagens: Torcida, Uma das especializações da perícia Esportes

Desvantagem: Inimigo (Gedou)

* Se o personagem desejar ter a perícia Esportes, a vantagem Escola Gorin passa a custar 2 pontos

Pelo próprio nome, esta escola já é conhecida pelo o sucesso extraordinário de seus alunos nos esportes. Durante todo o horário de aulas é comum ver alunos treinando por todos os cantos. O espaço físico da Gorin também permite um melhor desenvolvimento de seus alunos, tanto em disciplinas escolares quanto nos esportes e exercícios físicos. A Gorin nutre uma certa rivalidade pela escola Gedou, e se apresenta de maneira exaltada em seus alunos. Devido a isto, os alunos da Gedou acabam se tornando os principais suspeitos de todo esse rebuliço que está acontecendo...

-=Gedou "Colecionadora dos Piores"=-

● Gedou: Vantagens: Torcida, Arena

Desvantagem: Inimigo (Gorin)

Local onde os piores "bad boys" do Japão estudam, Gedou está sempre passando por altos e baixos em sua fama, pois ao mesmo tempo que mantém uma qualidade de ensino boa, os alunos acabam destruindo este feito com seus atos. Isto se deve ao fato de uma gangue fazer parte de seus alunos (seria mais fácil dizer que poucos alunos não fazem parte da gangue). Fora isto, os alunos se preocupam bastante com a honra da escola perante a escola Gorin, e certos confrontos se tornam invevitáveis em alguns momentos. A Gedou acabou se tornando um bode expiatório quando os ataques e sequestros se iniciaram, mas ela também acabou sendo vítima destas ações. Agora cabe aos próprios alunos limpar o nome da Gedou...

Capítulo 4- O segredo da Justice

A Verdade por Trás de Tudo

A história da Justice se inicia à muito tempo atrás, entre um clã ninja chamado Imawano. Entre eles foi criada uma técnica secreta que permitia realizar controlar mentalmente o inimigo. Esse foi o grande segredo do clã, até que houve uma disputa entre os irmãos Raizou e Mugen. Raizo queria abandonar a técnica e viver uma vida normal com sua esposa e filho, entretanto Mugen acreditava que isso era uma desonra e que somente com o legado da família seria possível mudar o mundo atual, corrompido pelo dinheiro. Após uma violenta discussão, Mugen e Raizo decidiram seguir caminhos distintos em suas vidas....

Mugen, já muito doente, e prevendo que não conseguiria completar o seu objetivo, decidiu então passar a sua missão para o mais velho dos seus filhos gêmeos, Hyo. Encontrando uma resistência inesperada, Mugen utilizou a técnica Imawano pela última vez. Aquela então foi a última vez que Kyosuke viu o seu irmão. Alguns dias depois Mugen morreu.

Raizo decidiu construir uma escola para formar os líderes do Japão, seguindo de uma maneira diferente o que seu irmão queria também fazer. Ficou tão obcecado por seu sonho que acabou abandonando sua família, quando Batsu ainda era um bebê. Shizuku então criou o garoto sem lhe contar quem realmente era o seu pai, enquanto Raizo estava sendo bem sucedido em seu sonho. Após alguns poucos anos a Justice se tornou a escola onde a elite do Japão enviava seus filhos para serem educados como verdadeiros líderes. Tudo estava caminhando como Raizo havia planejado.... estava.

Um dia Raizo foi surpreendido em seu gabinete. Um jovem havia entrado lá, portanto uma belíssima Katana, e disse que estava lá para recobrar o que por direito pertencia a família. O jovem era Hyo Imawano, sobrinho de Raizo. Um combate teve início e logo o diretor da Justice caiu ao chão. Aproveitando-se da oportunidade, Hyo utilizou a técnica secreta para controlar a mente de seu tio e assim dar continuidade aos planos de seu pai.

Após controlar o corpo docente da Justice, Hyo começou a garantir que seu plano não seria ameaçado por nada. Sendo assim, organizou sequestros para ter certeza que os melhores alunos do Japão iriam estudar na Justice, assim como atentados contra as outras escolas, evitando que prosperem. Tudo isso foi feito de maneira sigilosa, o que está despertando a rivalidade entre todas as escolas pois até agora nenhum culpado pelos atentados e sequestros foi encontrado.

E assim Hyo continua executando a vontade de seu falecido pai....

-=Justice "Escola da Super Elite"=-

- Justice: Vantagens: Boa Fama, Mestre

Desvantagem: Devoção

Uma escola particular construída para gerar a elite de profissionais que deverão mudar o Japão. Estudantes talentosos de todo o país são admitidos aqui. Porém, existe um rumor de que alguns deles foram sequestrados para garantir a sua admissão na Justice...

Capítulo 6- Os Alunos

A seguir são descritos alguns personagens do jogo. Eles são alunos da Escola Tayou, e os jogadores ficam livres para utilizá-los como seus personagens em aventuras escritas no cenário de Rival Schools. Outras fichas serão descritas em um novo arquivo que será disponibilizado no site 3D&T Underground

Batsu Ichimonji (12 pontos)

Força : 3

Habilidade: 2

Resistência: 2

Armadura: 1

Poder de Fogo: 3

Vantagens & Desvantagens: Ataque Especial, Mente Forte, Protegido Indefeso (Shizuku, sua mãe)

Batsu é um tipo estourado, que não liga muito para os palavrões que utiliza, mas que possui um bom coração. Muito carinhoso e cuidadoso com sua mãe, Shizuku, Batsu muitas vezes se importa mais com ela do que com ele próprio, já que ele nunca conheceu seu pai, mas viu o duro que sua mãe dava para dar uma vida melhor para o seu filho.

Quando Batsu ficou sabendo que sua mãe desapareceu do lugar onde trabalha, a escola Taiyou, iniciou imediatamente uma investigação para saber o que ocorrerá. Para isso, ele entrou para a Taiyou com um dos alunos, onde continuará seus estudos, mas principalmente para obter informações que o possa levar a encontrar novamente Shizuku.

Kyosuke Kagami (12 pontos)

Força : 2

Habilidade: 2

Resistência: 1

Armadura: 1

Poder de Fogo: 2

Vantagens & Desvantagens: Ataque Especial, Riqueza, Escola Taiyou (Mestre, Arena, Código de Honra do Combate), Segredo (irmão de Hyo)

Kyosuke é um sujeito frio e calculista, mas com um extremo senso de justiça. Nunca deixa seus sentimentos transparecerem para os outros, e seja onde for, seus atos sempre transmitem a sua calma. Muito vaidoso e rico, Kyosuke vive sozinho em uma mansão perto da escola Taiyou e pouca coisa é conhecida sobre seu passado.

Kyosuke conheceu Batsu nos corredores da Taiyou e logo ficou sabendo sobre suas intenções principais dentro da escola. Kyosuke desde então procura ajudar Batsu em sua busca, mas algo além disso o motiva a investigar o que está acontecendo entre as escolas. Ele teme que o seu maior segredo esteja envolvido nisto... Kyosuke pertence ao clã Imawano (seu sobrenome real), e teme que o seu irmão Hyo esteja envolvido com os acontecimentos recentes envolvendo as escolas.

Hinata Wakaba (12 pontos)

Força : 1

Habilidade: 3

Resistência: 3

Armadura: 2

Poder de Fogo: 1

Vantagens & Desvantagens: Escola Taiyou (Mestre Arena, Código de Honra do Combate), Energia Extra, Ataque Especial, Aparência Inofensiva

Uma aluna exemplar da Taiyou. Alegre, esperta e bastante curiosa, Hinata é a típica adolescente em idade escolar. Com uma incrível agilidade, Hinata é conhecida por suas proezas durante provas esportivas e especialmente lutas. Como não consegue ficar parada, depois do horário de aula gosta de correr na pista especial da Taiyou. Além disso é viciada em bolos e é o que sempre come no caminho para a escola.

Pelo amor que dedica à Taiyou, Hinata desde o primeiro momento se preocupou com a rivalidade crescente entre as escolas e também com todos os estranhos acontecimentos que estavam surgindo, entre eles o desaparecimento de Shizuku, mãe de Batsu. Ao se encontrar com ele, e já que tinha interesses semelhantes na situação, ela decidiu acompanhá-lo em sua busca e descobrir o que realmente estava acontecendo. Batsu não gostou muito e até negou o auxílio, mas mesmo assim Hinata continua a acompanhá-lo.

Ran Hibiki (12 pontos)

Força : 1

Habilidade: 2

Resistência: 3

Armadura: 1

Poder de Fogo: 1

Vantagens & Desvantagens: Escola Taiyou (Mestre, Arena, Código de Honra do Combate), Fotografia, Redação, Interrogatório

Muito obstinada em relação ao seu sucesso, Ran é uma garota que procura ser a melhor naquilo que gosta de fazer. Ela faz parte da equipe que produz o jornal da Taiyou, e como repórter e fotografa, vive se esgueirando pelos cantos, procurando as melhores histórias. Isso acabou lhe rendendo o apelido de "Fuçadeira [Scoop Girl]"

Um dia ficou sabendo do Primeiro Prêmio de Jornalismo da Escola Taiyou e ela logo pensou que aquele era o prêmio que ela estava esperando para abrir sua carreira de

jornalista. Um clique em sua mente então lhe mostrou a história que com certeza se tornaria a vencedora... "O Mistério do Desaparecimento de Estudantes"! Ran então iniciou sua busca pela matéria, a ameaça dos sequestros de alunos...

Capítulo 6- Potencial Escolar

Inicialmente um jogo de Arcade, que logo de pois foi convertido para Playstation, Rival Schools nunca foi um jogo muito popular, pois a Capcom também é a produtora de um dos líderes de mercado nesse gênero, o famoso Street Fighter (e todas as suas versões). Desta maneira, Rival Schools não tem o objetivo de arrastar fãs e fãs, mas cativa aqueles que consegue, seja com a diversão, com a história, ou mesmo com seus personagens característicos.

O jogo se passa com os alunos das escolas investigando as outras escolas para resolverem os problemas de sequestros e atentados que andam acontecendo. É muito interessante ver os diálogos entre as lutas, porque eles expressam bem a personalidade de cada lutador, além de expor a trama de maneira excelente.

Para suas aventuras com Rival Schools 3D&T, o mestre pode fazer uso de alguns desses argumentos. Se os PCs forem da mesma escola, a campanha poderia ser desenvolvida em torno de uma investigação. Os personagens andariam de escola em escola, procurando os culpados pelos sequestros/atentados, e no caminho iam rivalizando com os outros alunos. Depois de algum tempo, as pistas iriam conduzi-los para a famigerada Justice High School, e aí a investigação ficaria um pouco mais complexas...

Outra alternativa seria colocar os personagens como alunos seqüestrados. Eles então acordariam em um local estranho, e teriam que fugir dali. Durante a fuga, descobririam o que está acontecendo na Justice. Aí começa a campanha: os PCs tentando convencer as autoridades que é a Justice que está cometendo esses crimes, e Hyo utilizando todo o seu poder para se livrar das acusações e se vingar dos personagens.

O mestre pode utilizar como recurso a própria história dos PCs. Durante o videogame, presenciamos Shouma querendo se vingar da pessoa que atacou o time de beisebol da Gorin, e quebrou o braço do seu irmão mais velho Suuichi, impedindo-o de participar da temporada. Ou então a pequena Akira, se vestindo como um motoqueiro ameaçador para ser respeitada pelos alunos da Gedou, e assim poder liderá-los na busca de seu irmão e líder da gangue, o veterano Daigo. Fica então muito claro que o potencial que a história dos próprios PCs têm é capaz de conduzir uma campanha inteira.

Capítulo 7- Considerações Finais

Espero que você tenha gostado desta adaptação. A ficha dos personagens restantes do jogo estará disponível no site 3D&T Underground, caso você deseje conhecer mais um pouco sobre eles.

Qualquer dúvida, sugestão ou comentário pode ser enviado para mim , no e-mail jpnogueira@bol.com.br . Rival Schools e todos os nomes relacionados pertencem à Capcom, e seus direitos estão reservados.

Boa diversão!